NES-VJ-ESP

SUPER SPIKE V'BALL™

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado que el producto coincide con nuestro exigente nivel de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Para asegurar una total compatibilidad con tu consola Nintendo Entertainment System, busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios.

*Este video juego solo puede ser utilizado con el NES-Versión Española (modelo : NESE-001)

Gracias por comprar el cartucho Super Spike V'Ball™ para tu consola Nintendo Entertainment System.™

Por favor, lee detenidamente este libro de instrucciones para asegurar el máximo rendimiento de tu nuevo juego, y entonces guárdalo para futuras consultas.

INDICE

1) NOMBRE DE LAS PARTES DEL CONTROL Y SU USO 4
2) COMENZAR A JUGAR 5
3) COMO JUGAR 8
4) PRESENTACION DE LOS JUGADORES 10

PRECAUCIONES

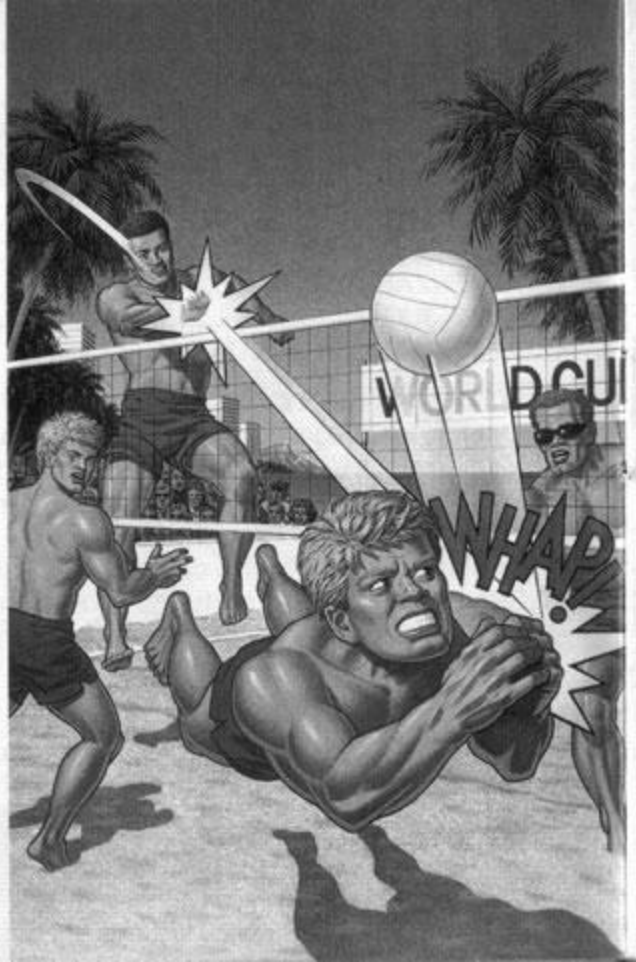
1) Este es un juego de alta precisión. No lo guardes bajo temperaturas extremas. No lo golpees ni lo dejes caer. No lo desmontes.
2) Evita tocar las conexiones. No las humedezcas ni ensucies, ya que esto podría dañar el juego y/o la consola.
3) No limpies el cartucho con bencina, alcohol y otros disolventes.
4) Guarda el juego en su funda protectora cuando no lo estés usando.
5) Comprueba siempre que no haya cuerpos extraños en el cartucho antes de introducirlo en la consola.

Nota:
En interés del producto, el diseño y especificaciones de Nintendo Entertainment System están sujetos a modificaciones sin previa notificación.

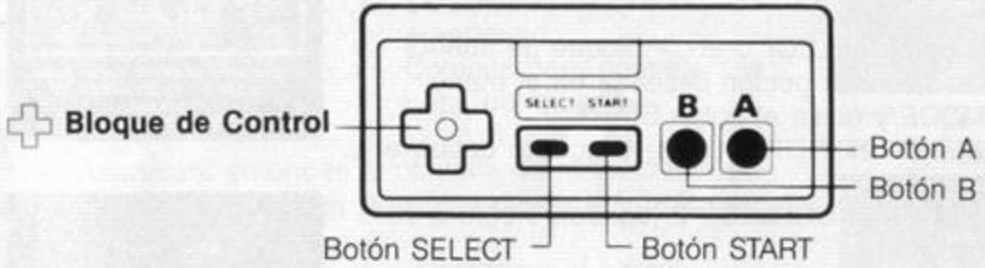
TM & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1988. 1989 TECHNOS JAPAN CORP.
Licensed exclusively to Nintendo.

Objeto del juego/Descripción

¡Es el mejor voleibol profesional que se haya jugado nunca en una playa! Con el adaptador para cuatro jugadores, pueden competir hasta cuatro personas en un mismo partido. Super Spike V'Ball te ofrece la oportunidad de entrar en la competición americana, o jugar con los mejores para conseguir la copa del mundo. Puedes jugar contra el ordenador o retar a tus amigos. Super Spike V'Ball es el último juego de voleibol de acción.



1. NOMBRE DE LAS PARTES DEL CONTROL Y SU USO



Botón SELECT	Mueve el cursor en las pantallas de opciones.
Botón START	Se usa para comenzar el juego y hacer una pausa en el juego.
Bloque de Control	Se usa para mover los jugadores, controlar la dirección de la pelota al golpearla, y para mover el cursor en la pantalla de opciones.
Botón A	Golpea la pelota.
Botón B	Hace que salte el jugador.

2. COMENZAR A JUGAR

★ Cuando aparezca la pantalla de presentación o el juego esté en el modo de demostración, pulsa el botón START para entrar en el menú GAME MODE.

★ Utiliza el botón SELECT o el ✚ bloque de control para seleccionar la opción deseada en el menú GAME MODE y pulsa el botón START..

COMPETICION INDIVIDUAL 1 jugador contra el ordenador.
COMPETICION DOBLES 2 jugadores contra el ordenador.
1 JUGADOR contra 1 JUGADOR
2 JUGADORES contra 1 JUGADOR
2 JUGADORES contra 2 JUGADORES

(Nota: Sólo podrás seleccionar las opciones de 2 JUGADORES contra 1 JUGADOR y 2 JUGADORES contra 2 JUGADORES si dispones de un adaptador para 4 jugadores en tu consola.)

★ Al elegir una de las opciones de competición, aparecerá el menú GAME COURSE (de lo contrario volverá a aparecer la pantalla de menú de juego).

PANTALLA DE MENU DE OPCIONES

★ Utiliza el botón SELECT o el ✚ bloque de control para seleccionar la opción deseada, y pulsa el botón START.

EXERCISE	Partido de entrenamiento.
AMERICAN CIRCUIT	Compite en el circuito americano.
WORLD CUP	Compite para conseguir la copa del mundo.

PANTALLA DE ELECCION DE COMPETICION

★ Aparecerá entonces la pantalla de menú de juego. Coloca el cursor en la opción deseada y pulsa el botón START.

GAME START	Comenzar el juego.
CHARACTER SELECT	Te permite elegir equipo.
STATE SELECT	Te permite elegir el estado del que proceden tus jugadores.
CONFIGURATION	Te lleva al menú de configuración.

PANTALLA DE MENU DE JUEGO

★ En el menú de configuración, puedes cambiar muchas de las opciones.
Mueve el cursor arriba y abajo con el ✚ bloque de control y cambia las opciones pulsando derecha e izquierda.

STAGE	Muestra el nivel en el que estás jugando (no se puede cambiar).
POINTS	Número total de puntos del partido. Varían entre 5, 10, 15 ó 20.
SETS	Número de set del partido. Varían entre 1, 3 ó 5. En competición siempre es 1.
REGLAS	Si se establece como regla el «RALLY-POINT», quienquiera que gane cada punto obtendrá un punto. Si es «NORMAL», sólo puedes coger un punto mientras sea tu equipo el que efectúe el saque.
AUTO SET	Si uno de tus compañeros de equipo está controlado por el ordenador y el juego está configurado en «YES», el ordenador automáticamente te pasará la pelota en el segundo golpe. Si está configurado como «NO», el control de los dos miembros del equipo será alternativo y tu siempre golpearás la bola.
MUSIC	Sirve para activar o desactivar la música.
EXIT	Vuelves al menú de juego.

3. COMO JUGAR

Golpear la pelota

Cuando la pelota está en juego, aparecerá una «X» en el suelo. Esta «X» te indica el punto exacto de la pista donde caerá la pelota.
Para golpear la pelota, colócate sobre la marca y pulsa el botón A cuando vaya a caer al suelo. Recuerda que el voleibol de playa, un equipo sólo puede golpear la pelota 3 veces seguidas. El primer golpe siembre es un «bump». El segundo será normalmente un «set». Y, con suerte, en el tercero la pelota cruzará la red (¡pícala si puedes!). Para picarla, pulsa el botón B para saltar, y golpea la pelota con el botón A. En un servicio puedes controlar la dirección del movimiento con el bloque de control.
Para hacer un SUPER PIQUE, después de saltar, pulsa el botón B tres o más veces mientras estás en el aire. Si lo haces correctamente, tu mano comenzará a brillar. Golpea entonces la pelota con el botón A, ¡y ya está! Cronometra el tiempo que emplees en esta técnica, pero el tiempo que emplees en mejorarla habrá merecido la pena.

Saque
Para lanzar al aire la pelota, pulsa el botón A. Para golpearla, vuelve a pulsar el botón A cuando la tengas a tu alcance. Para efectuar un saque con salto, pulsa el botón B para saltar después de lanzar la pelota al aire (¡no olvides pulsar de nuevo el botón A para golpear la pelota!). También puedes calcular la fuerza y la dirección del saque usando el ✚ bloque de control cuando golpees la pelota. ¡Practica para mejorar tu juego!

Bloqueo
Para bloquear un lanzamiento, tendrás que colocar a tu jugador pegado a la red, en la zona donde se va a producir el «pique», y pulsa el botón B para saltar. Gracias a esto podrás incluso bloquear un SUPER PIQUE si eres lo suficientemente rápido. Simplemente pulsa el botón B tan rápido como puedas mientras estás en el aire.

Salto y tiro
Si no estás lo suficientemente cerca de la pelota cuando vayas a golpearla, tu jugador automáticamente se lanzará a por ella.

Trucos
La llave del triunfo en Super Spike V'Ball es la práctica. Si eres un principiante, juega unas partidas en el modo EXERCISE para introducirte en el ritmo de juego. El trabajo en equipo también es fundamental. Trabaja con tu compañero de equipo. Si comienzas un partido con un «ball hog» sólo conseguirás perder puntos.

4. PRESENTACION DE LOS JUGADORES

GEORGE y MURPHY
¡George y Murphy son los campeones del año pasado! Son muy buenos jugadores. Si eres un principiante, este equipo te será el que te resulte más fácil.

AL y JOHN
Ex soldados, Al y John tienen mucha fuerza, pero su técnica defensiva deja mucho que desear, además de ser un poco lentos. Sin embargo, si te gusta hacer «SUPER PIQUES», éste es tu equipo.

BILLY y JIMMY
Billy y Jimmy tienen un gran entrenamiento en artes marciales. Su defensa es soberbia. Sin embargo, también tienen un punto débil: su poca potencia para picar la pelota. Usalos como defensa contra los equipos que dominen el pique.

ED y MICHAEL
Ed y Michael son los jugadores más rápidos de la pista. Tienen una potencia de lanzamiento media. Elígelos si tienes problemas para llegar a los lanzamientos contrarios.

⚠ PRECAUCION NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN ⚠

No uses sistemas de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones fijos. También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si usas una televisión de proyección con los juegos de NES, Nintendo no se hace responsable de los daños que se puedan producir. Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juegos; otras imágenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.

MEMO

MEMO

Y A 10520

Nintendo

SPACO, S.A.

C/ ANICETO MARINAS 92 28008 MADRID

PRINTED IN JAPAN